

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ARTICULATE  
STORYLINE 3 MENGGUNAKAN MODEL ADDIE PADA MATERI  
MENG GAMBAR OBJEK TUMBUHAN DI KELAS V SD  
GUGUS 1 LUBUK KILANGAN PADANG**

Fara Mulya Hidayah<sup>1</sup>, Mansurdin<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang

<sup>1</sup>Faramulya8@gmail.com, <sup>2</sup>Mansurdin@fip.unp.ac.id,

**ABSTRACT**

*Learning media is an important element that can support the learning process. Nowadays, information technology is developing very rapidly and is considered very important for human life, one of which is in the field of education. However, based on the facts found on the ground, some schools still use conventional learning media. This research aims to develop an interactive learning medium Articulate Storyline 3 using the ADDIE model on the material drawing plant objects in class V SD group 1 Valid and practical field factory fields. This research uses the type of research & development (R&D) with the ADDIE development model. After analyzing the needs in the field, the researchers designed interactive learning media which was then validated by materialists, media experts, and linguists. After valid learning media, interactive Learning media was implemented in learning and tested for practicality. The test of the product was carried out at SD Negeri 10 Bandar Buat, then continued with the research in SD Negeri 15 Koto Lalang. Interactive learning media development research results of material expert validator 90%, linguist validator 93%, and media expert validator 92.30%. With an average final validation result of 91.76% with a very valid category. Whereas the practicality result of the teacher's lift response in the test school was 91.66% and in the research school was 95%. Thus, it can be concluded that the media developed by the student has been declared valid and practical for use in the learning process.*

*Keywords: Interactive Learning Media, Articulate Storyline 3, ADDIE Model*

**ABSTRAK**

Media pembelajaran merupakan unsur penting yang dapat mendukung proses pembelajaran. Sekarang ini perkembangan teknologi informasi sangat berkembang pesat dan dianggap sangat penting bagi kehidupan manusia, salah satunya dalam bidang Pendidikan. Namun, berdasarkan fakta di lapangan ditemukan beberapa sekolah masih menggunakan media pembelajaran yang bersifat konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* menggunakan model ADDIE pada materi menggambar objek tumbuhan di kelas V SD gugus 1 Lubuk kilangan padang yang valid dan praktis. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *research & development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE. Setelah menganalisis kebutuhan di lapangan, peneliti merancang media pembelajaran interaktif yang kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Setelah media pembelajaran valid, media pembelajaran interaktif diimplementasikan dalam pembelajaran dan

diuji praktikalitasnya .Uji coba produk dilakukan di SD Negeri 10 Bandar Buat, kemudian dilanjutkan dengan penelitian di SD Negeri 15 Koto Lalang.Hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif dari validator ahli materi 90%, Validator ahli bahasa 93%, dan validator ahli media 92,30%. Dengan rata-rata hasil akhir validasi sebesar 91,76% dengan kategori sangat valid. Sedangkan hasil kepraktisan dari angket respon guru di sekolah uji coba sebesar 91,66% dan di sekolah penelitian sebesar 95%. Sedangkan hasil angket respon peserta didik di sekolah uji coba sebesar 94,2% dan di sekolah penelitian sebesar 96,93%. Dengan rata-rata hasil akhir uji praktikalitas sebesar 94,44% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajatrnan yang dikembangkan telah dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, *Articulate Storyline 3*, Model ADDIE

### **A. Pendahuluan**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam kehidupan manusia. Saat ini, teknologi dianggap sangat penting bagi kehidupan, salah satunya dalam bidang pendidikan. Perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan salah satunya mempengaruhi perubahan pada kurikulum sekolah secara langsung maupun tidak langsung. Kurikulum selalu berubah sesuai dengan perkembangan dan tantangan zaman karena bersifat dinamis (Marsela Yulianti et al., 2022).

Pada saat sekarang ini pendidikan di Indonesia sudah menggunakan kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka diperkenalkan untuk menyempurnakan pelaksanaan Kurikulum 2013 di seluruh pendidikan Indonesia, termasuk di jenjang

sekolah dasar. Kurikulum Merdeka adalah sistem pembelajaran yang menawarkan beragam materi, memastikan bahwa peserta didik memiliki kesempatan yang cukup untuk mendalami konsep dan memperkuat keterampilan mereka secara optimal (Kemendikbudristek, 2022).

Perubahan kurikulum dari kurikulum 2013 ke kurikulum merdeka menyebabkan perubahan pada penamaan mata pelajaran, salah satunya ialah pembelajaran seni rupa. Seni rupa adalah jenis seni yang menghasilkan karya seni dengan media yang dapat dilihat dan dirasakan (Mansuridin, 2020). Pada Kurikulum 2013 pembelajaran seni rupa termasuk kedalam bagian dari pembelajaran seni budaya. Di sekolah dasar, pembelajaran seni budaya dan keterampilan yang di dalamnya

termasuk menggambar, musik, tari serta keterampilan memiliki dua jam pembelajaran setiap minggunya (Yunisrul, 2017). Mulyani et al. (dalam Azis & Lubis, 2023) mengatakan bahwa pembelajaran seni rupa di sekolah dasar yang menggunakan Kurikulum merdeka berbeda dengan kurikulum sebelumnya, terutama kurikulum 2013, dalam hal perangkat ajar, metode pembelajaran, dan proses penilaian. Kurikulum merdeka lebih fokus pada kebutuhan dan karakteristik peserta didik, sehingga rencana pembelajaran dirancang dengan mempertimbangkan fase perkembangan peserta didik. Oleh karena itu, pembelajaran seni rupa di sekolah dasar diatur sebagai mata pelajaran terpisah dalam kurikulum merdeka.

Menurut Rosadi dan Purnomo (dalam Daryanti et al., 2019) mengatakan bahwa keinginan generasi muda untuk mempelajari seni rupa menurun karena media pembelajaran yang digunakan tetap sama, yaitu berbentuk konvensional dan buku pelajaran yang telah umum sehingga dalam pembelajaran seni rupa menimbulkan kejenuhan. Untuk menghindari kejenuhan dalam proses pembelajaran seni rupa, sangat

penting untuk menggunakan berbagai macam media (Daryanti et al., 2019).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan pada tanggal 31 januari - 2 februari 2024 di tiga sekolah yang berbeda dalam satu gugus yang sama yaitu SDN 15 Koto Lalang, SDN 10 Bandar Buat dan SDN 03 Bandar buat. Hasil Observasi dan wawancara menunjukkan bahwa media pembelajaran seni rupa yang digunakan guru dalam menyampaikan pembelajaran seni rupa untuk saat ini masih bersifat konvensional yaitu berupa benda konkret seperti contoh lukisan dan anyaman yang di jelaskan guru melalui metode ceramah dan tanya jawab. Hal ini tentu membuat pembelajaran seni rupa di sekolah dasar menjadi kurang menarik. Dari hasil observasi dan wawancara tersebut maka diperlukannya solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah dengan melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran seni rupa. Dari hasil wawancara peneliti bersama dengan guru kelas V di SDN 15 Koto Lalang, SDN 10 Bandar Buat dan SDN 03 Bandar Buat menunjukkan bahwa guru sudah memiliki kemampuan

untuk menggunakan multimedia dalam proses menyampaikan pembelajaran serta sekolah sudah memiliki fasilitas yang memadai untuk digunakannya teknologi dalam pembelajaran. Salah satu cara untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran seni rupa adalah dengan dikembangkannya media pembelajaran interaktif.

Media pembelajaran interaktif terdiri dari kombinasi beberapa unsur media lain, seperti teks, gambar, grafis, animasi, audio, dan video, serta pendekatan penyampaian interaktif. Semua unsur ini memiliki kemampuan untuk membuat pengalaman belajar siswa menjadi menyenangkan (Dwiqi et al., 2020). Karakteristik paling penting pada media pembelajaran interaktif yaitu siswa tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek, tetapi juga ikut untuk berinteraksi selama mengikuti pelajaran (Harsiwi & Arini, 2020).

Salah satu Aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif adalah *Articulate Storyline 3*. *Articulate Storyline 3* dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis teknologi. *Articulate Storyline*

3 adalah Aplikasi Multimedia Interaktif yang memiliki fungsi sebagai media Presentasi (Hadza et al., 2020). Aplikasi ini cukup mudah dibuat karena tampilannya hampir mirip dengan *Power Point* dan dapat dipublikasikan sesuai keinginan pengguna. Publikasi dari *Articulate Storyline 3* dapat diakses melalui website berbasis HTML5 atau aplikasi berkas yang dapat dijalankan, seperti .exe, yang cocok atau sesuai dengan berbagai jenis perangkat, termasuk laptop, tablet, dan *smartphone* (Alwi et al., 2022). Menurut Leztiyani (2021) penggunaan *Articulate Storyline 3* dalam pembelajaran memiliki hasil yang menyatakan bahwa pemanfaatan media interaktif atau alat dalam kegiatan belajar-mengajar sangat baik dalam proses pembelajaran.

Dalam pengembangan media pembelajaran interaktif terdapat beberapa model pengembangan yang dapat menjadi acuan selama proses pengembangan, Salah satunya yaitu model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*). Model ADDIE merupakan model yang relevan dan efektif untuk digunakan. Hal ini sejalan dengan pendapat Angko dan Mustaji (dalam Kurnia et

al., 2019) yang mengatakan bahwa terdapat beberapa alasan model ADDIE masih sangat relevan untuk digunakan, yaitu (1) Model ADDIE adalah model yang dapat beradaptasi dengan sangat baik dalam berbagai kondisi, yang memungkinkan model tersebut dapat digunakan hingga saat ini, (2) Tingkat Penyesuaian model ADDIE dalam menjawab permasalahan cukup tinggi, (3) Model ADDIE menyediakan kerangka kerja umum yang terstruktur serta adanya revisi dan evaluasi di setiap tahapannya. Selain itu, menurut pendapat Mulyatiningsih (dalam Puspasari, 2019) model ADDIE adalah model yang dianggap lebih rasional dan lebih lengkap dibandingkan dengan model lain. Oleh karena itu, model ADDIE dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media, dan bahan ajar. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan pembelajaran interaktif dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline 3* Menggunakan Model ADDIE pada Materi Menggambar Objek Tumbuhan

di Kelas V SD Gugus 1 Lubuk Kilangan Padang”.

## **B. Metode Penelitian**

Metode yang diterapkan dalam penelitian yang dilakukan adalah pendekatan *Research and Development (R&D)*, yang umumnya dikenal sebagai metode penelitian dan pengembangan. *Research and Development (R&D)* merupakan proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Penelitian pengembangan merupakan salah satu jenis penelitian yang dapat menjadi penghubung atau pemutus kesenjangan antara penelitian dasar dengan penelitian terapan (Okpatrioka, 2023).

Penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* memiliki berbagai model. Model pengembangan yang akan diterapkan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Model ADDIE merupakan singkatan dari lima tahapan dalam proses pengembangan, yaitu *Analyze* (analisis) *Design* (perencanaan), *Development* (perngembangan), *Implementation* (pelaksanaan), dan *Evaluation* (Evaluasi). Model ADDIE relevan untuk digunakan karena

fleksibel dan dapat disesuaikan dengan baik dalam berbagai kondisi, serta memungkinkan adanya revisi dan evaluasi pada setiap tahapnya (Safitri & Aziz, 2022).

Adapun tahap pengembangan model ADDIE dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. *Analysis* (menganalisis)

Pada tahap analisis, peneliti mengevaluasi masalah untuk memahami kebutuhan awal dalam pengembangan media pembelajaran digital.

b. *Design* (Perencanaan)

Proses yang dilakukan pada tahap perancangan adalah merancang media pembelajaran Interaktif *Articulate storyline 3* Menggunakan Model ADDIE Pada Materi Menggambar Objek Tumbuhan Dengan Memperhatikan Prinsip Proporsi di kelas V .

c. *Development* (pengembangan)

Pada tahap pengembangan, tujuannya adalah untuk menciptakan media pembelajaran Interaktif yang mendukung pembelajaran seni rupa untuk kelas V SD menggunakan

aplikasi *Articulate Storyline 3*. Tahap ini melibatkan proses validasi media pembelajaran digital yang dibuat dengan menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline 3* di kelas V SD, dengan masukan dari ahli materi, ahli bahasa dan ahli media.

d. *Implementation* (penerapan)

Tahap ini meliputi pengaplikasian produk media pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline 3* yang telah valid pada kegiatan pembelajaran. Tahap ini dilakukan dengan mengondisikan pembelajaran yang berpanduan kepada modul ajar yang telah dirancang. Peneliti menggunakan media pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline 3* yang telah valid pada kegiatan pembelajaran.

e. *Evaluation* (evaluasi)

Evaluasi dilakukan untuk memastikan bahwa media pembelajaran Interaktif telah mencapai tingkat validitas dan praktikalitas yang diinginkan.

Media Pembelajaran Interaktif akan diuji cobakan pada peserta didik kelas V SD Negeri 10 Bandar Buat, Kemudian dilanjutkan dengan penelitian kepeserta didik kelas V SD Negeri 15 Koto Lalang. Alasan peneliti memilih sekolah tersebut adalah karena disekolah tersebut belum pernah menggunakan Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline 3* selain itu sekolah tersebut memiliki sarana yang memadai seperti *chromebook*, wifi, dan proyektor yang dapat mendukung terlaksananya pengimplementasian produk yang dihasilkan dalam penelitian ini.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini ada dua. Data pertama yaitu data yang diperoleh melalui data validasi Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline 3* Menggunakan Model ADDIE Pada Materi Menggambar Objek Tumbuhan Di Kelas V SD Gugus 1 Lubuk Kilangan yang dilakukan oleh validator ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Selanjutnya, data kedua merupakan data hasil uji praktikalitas yang diperoleh melalui angket respon guru dan peserta didik yang menjadi subjek uji coba.

Adapun instrument yang digunakan dalam pengumpulan data dalam penelitian ini adalah:

a. Instrumen Validasi media pembelajaran

Instrumen validasi media pembelajaran ini merupakan lembar validasi yang digunakan untuk memperoleh data terkait penilaian tingkat kevalidan produk media pembelajaran yang dihasilkan dalam penelitian ini. Instrumen validasi yang digunakan meliputi lembar validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.

b. Instrumen Praktikalitas media pembelajaran

Instrumen praktikalitas media pembelajaran berupa lembar praktikalitas yang berfungsi untuk mengumpulkan data terkait penilaian tingkat kemudahan penggunaan media pembelajaran yang dihasilkan. Setelah melaksanakan proses pembelajaran yang dihasilkan, peserta didik dan guru diarahkan untuk mengisi

angket lembar praktikalitas yang telah disediakan.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data berupa penilaian kelayakan melalui beberapa instrumen, seperti lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli bahasa, dan lembar validasi ahli media. Selain itu, data juga diperoleh dari tanggapan guru dan peserta didik melalui angket yang menggunakan skala Likert. Analisis data dilakukan dengan menggabungkan hasil dari berbagai sumber ini untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif tentang kelayakan penelitian.

Menurut Riduwan dan Sunarto (dalam Fatia & Ariani, 2020) Dengan menerapkan skala Likert, variabel yang akan diukur dapat dijabarkan sebagai dimensi, yang selanjutnya dibagi menjadi sub-dimensi. Setiap sub-dimensi ini kemudian diuraikan lebih lanjut menjadi indikator yang dapat diukur.

**a. Analisis Data Validasi Media Pembelajaran**

Tingkat validitas media pembelajaran dapat diukur dari validator ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Para validator mengisi lembar validitas yang telah disediakan. Validator

dapat menganalisis seluruh aspek yang disajikan dalam bentuk tabel dengan pengukuran yang berpedoman pada skala likert.

Pada instrumen lembar validasi ahli terdapat 5 skala penilaian dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 1. Skor Penilaian Validasi**

Skor	Kategori Kelayakan
5	Sangat baik
4	Baik
3	Cukup baik
2	Kurang Baik
1	Sangat tidak baik

Modifikasi Riduwan dan Sunarto (Dalam Fatia & Ariani, 2020)

Untuk mengukur perhitungan hasil validitas dari setiap validator menggunakan modifikasi rumus dari Purba et al., (2022), yaitu :

$$Np = \frac{R}{Sm} \times 100 \%$$

**Keterangan :**

- NP : Nilai rata-rata dalam persen (%) yang diberi
  - R : Skor yang diperoleh dari setiap aspek
  - SM : Skor maksimum dari seluruh aspek
- Untuk menentukan nilai akhir hasil validitas dari semua

validator menggunakan modifikasi rumus dari Riduwan dan Sunarto (dalam Fatia & Ariani, 2020) sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum xi}{n}$$

**Keterangan:**

- $\bar{X}$  : Rerata (Mean)
- $\sum xi$  : Jumlah Skor
- $n$  : Jumlah Penilai

**Tabel 2. Daftar Penskoran Validitas Ahli**

Interval	Kategori
86-100 %	Sangat valid
76-85 %	Valid
60-75 %	Cukup Valid
55-69%	Kurang Valid
00-54%	Tidak Valid

Modifikasi dari Purwanto (dalam Fatia & Ariani, 2020)

**b. Analisis Data Praktikalitas Media Pembelajaran**

Tingkat praktikalitas media pembelajaran dapat diperoleh melalui data yang dikumpulkan dari angket yang diisi oleh guru dan peserta didik setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan media pembelajaran yang telah valid.

Pada instrumen lembar angket respon guru dan

peserta didik memiliki 4 skala penilaian dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3. Skor penilaian kepraktisan guru dan peserta didik**

Skor	Keterangan
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Cukup Setuju
2	Kurang Setuju
1	Tidak Setuju

Modifikasi Siregar (dalam Yolanda & Lena, 2021)

Nilai akhir perhitungan data angket respon guru dan siswa dianalisis dengan menggunakan rumus dari Purwanto (dalam Hydayat & Ariani, 2022) yaitu sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{Sm} \times 100\%$$

**Keterangan :**

$NP$  : Nilai Persen yang dicari

$R$  : Perolehan Skor

$SM$  : Skor Maksimum

Kategori praktikalitas media pembelajaran berdasarkan perhitungan nilai akhir dapat dilihat dari tabel berikut ini:

**Tabel 4. Kategori kepraktisan media pembelajaran**

Tingkat Pencapaian	Keterangan
81-100 %	Sangat Praktis
61-80 %	Praktis
41-60 %	Cukup Praktis
21-40%	Kurang Praktis
0-20%	Tidak Praktis

Modifikasi Riduwan dan Sunarto (dalam Hydayat & Ariani, 2022)

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian di atas, terlihat bahwa proses pengembangan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* menggunakan model ADDIE pada materi menggambar objek tumbuhan di kelas V SD Gugus 1 Lubuk Kilangan Padang sudah sesuai dengan tahapan pengembangan dengan model ADDIE. Adapun tahapan yang dimaksud yaitu tahap Analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap penerapan dan tahap evaluasi.

Tahap analisis dilakukan dengan menganalisis kurikulum dan kebutuhan peserta didik. Analisis dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan penyebaran angket kegemaran

peserta didik. Berdasarkan hasil analisis peneliti menemukan bahwa pembelajaran seni rupa di kelas V Sekolah dasar masih menggunakan media pembelajaran yang bersifat konvensional serta guru belum pernah mengembangkan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran seni rupa di kelas V sekolah dasar.

Selanjutnya, peneliti merancang media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* untuk kemudian dapat dikembangkan dan layak diimplementasikan di sekolah dasar. Pengembangan media pembelajaran interaktif ini dilakukan berdasarkan saran yang diperoleh dari uji validitas yang dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Pada uji validitas media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* memperoleh skor kevalidan 90% dari validator ahli materi, 93% dari validator ahli bahasa dan 92,30% dari validator ahli media.

Kemudian, dilakukan penerapan pada sekolah uji coba dan sekolah penelitian. Peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan modul ajar dengan

menerapkan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3*. Setelah selesai melakukan tahap penerapan, peneliti memberikan angket respon kepada guru dan peserta didik. Berdasarkan data yang diperoleh pada SDN 10 Bandar Buat sebagai sekolah uji coba, didapatkan skor kepraktisan sebesar 91,66% dengan kategori sangat praktis dari angket respon guru dan 94,2% dari angket respon peserta didik. Kemudian pada SDN 15 Koto Lalang sebagai sekolah penelitian didapatkan skor 95% dari angket respon guru dan 96,93% dari angket respon peserta didik dengan kategori sangat praktis.

#### **D. Kesimpulan**

Adapun kesimpulan dari penelitian ini adalah:

1. Penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Articulate storyline 3* Menggunakan Model ADDIE pada Materi Menggambar Objek Tumbuhan di Kelas V SD Gugus 1 Lubuk Kilangan Padang” telah dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE dimana pengembangan ini

memperoleh hasil dari validator ahli materi sebesar 90% , Validator ahli bahasa sebesar 93%, dan Validator ahli media sebesar 92,30%. Dari perhitungan rata-rata nilai dari ketiga validator, maka didapatkan penilaian akhir validasi sebesar 91,76% dengan kategori “Sangat valid”. Hasil tersebut memberikan gambaran bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah sangat valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas.

2. Pengembangan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* pada Materi Menggambar Objek Tumbuhan di Kelas V SD Gugus 1 Lubuk Kilangan Padang ini telah menghasilkan media pembelajaran interaktif yang praktis. Hal ini dilihat dari angket respon guru dan angket respon peserta didik. Dimana angket respon guru pada sekolah uji coba mendapatkan hasil penilaian sebesar 91,66% dan angket respon guru pada sekolah penelitian mendapatkan hasil penilaian

95%. Sedangkan angket respon peserta didik pada sekolah uji coba didapatkan hasil 94,2% dan angket respon peserta didik di sekolah penelitian sebesar 96,93%. Berdasarkan data tersebut maka didapatkan hasil akhir dari uji praktikalitas media pembelajaran interaktif yaitu sebesar 94,44% dengan kategori "Sangat Praktis".

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Alwi, N. A., Irwandi, & Dewi, I. P. (2022). Peningkatan Pemanfaatan Internet dan Media Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pembelajaran Tematik Terpadu pada Masa Covid-19. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 16477–16483.
- Azis, A. C. K., & Lubis, S. K. (2023). Pembelajaran Seni Rupa Berdasarkan Perspektif Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Pena Anda: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(1), 10–19.
- Daryanti, D., Desyandri, D., & Fitria, Y. (2019). Peran Media dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 215–221.
- Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33.
- Fatia, I., & Ariani, Y. (2020). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran Faktor dan Kelipatan Suatu Bilangan di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 3(2), 503–511.
- Hadza, C., Sesrita, A., & Suherman, I. (2020). Development of Learning Media Based on Articulate Storyline. *Indonesian Journal of Applied Research (IJAR)*, 1(2), 80–85.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113.
- Hydayat, A., & Ariani, Y. (2022). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Berbasis Flip PDF Professional Materi Jaring-Jaring Bangun Ruang Sederhana di Kelas V SDN 24 Parupuk Tabing. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 15683–15688.
- Kemendikbudristek. (2022). Buku Saku: Tanya Jawab Kurikulum Merdeka. *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi*, 9–46. <http://repositori.kemdikbud.go.id/id/eprint/25344>
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (n.d.). *MODEL ADDIE UNTUK PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH BERBANTUAN 3D*. 516–525.

- Leztiyani, I. (2021). Articulate Storyline; Interactive Teaching Tools. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(1), 24–35.
- Marsela Yulianti, Divana Leli Anggraini, Siti Nurfaizah, & Anjani Putri Belawati Pandiangan. (2022). Peran Guru Dalam Mengembangkan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sosial*, 1(3), 290–298.
- Mansurdin. (2020). *Pembudayaan Literari Seni di SD*. Yogyakarta: CV: BUDI UTAMA
- <https://books.google.co.id/books?id=WuUaEAAAQBAJ&pg=PP1&ots=A6FO8QE7kf&dq=PEMBUDAYAAN%20LITERASI%20SENI%20DI%20SD&lr&hl=id&pg=PP1#v=onepage&q=PEMBUDAYAAN%20LITERASI%20SENI%20DI%20SD&f=false>
- Okpatrioka. (2023). Research And Development ( R & D ) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan*
- Purba, H. S., Drajad, M., & Mahardika, A. I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web pada Materi Fungsi Kuadrat dengan Metode Drill and Practice. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 131.
- <https://doi.org/10.20527/edumat.v9i2.11785>
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 50–58.
- Yunisrul, Y. (2017). Meningkatkan Keterampilan Teknik Kolase Dengan Bahan Limbah Di Sekolah Dasar Negeri 15